

- w ramach zajęć podstawowych dla kierunku studiów: 88 pkt ECTS

- za zajęcia z obszarów nauk humanistycznych lub społecznych: 5 pkt ECTS (tu było to 5 i nie wiem, co z tym zrobić)

- w ramach praktyki: 8 pkt ECTS

- w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym: 243 pkt ECTS (dla profilu praktycznego)

- w ramach modułów zajęć związanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki/sztuki związanej z kierunkiem studiów pkt ECTS (dla profilu ogólnoakademickiego)

Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny (dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny) :

dyscyplina nauki o komunikacji społecznej i mediach - 60% % ogólnej liczby punktów ECTS TO PROF. SAJNA

dyscyplina% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina% ogólnej liczby punktów ECTS

Plan studiów, zgodny z wytycznymi ustalonymi przez Senat Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, zatwierdzony przez Radę Wydziału
w dniu

.....
Samorząd Studencki
podstawowej jednostki organizacyjnej

.....
Dyrektor Instytutu/ Kierownik Katedry

.....
.....
jednostki organizacyjnej

* niepotrzebne skreślić

pieczęćka Instytutu/Katedry

UNIwersytet KAZIMIERZA WIELKIEGO

PUNKTY ECTS DO PLANU STUDIÓW NR

Wydział Humanistyczny

kierunek studiów: Humanistyka drugiej generacji

dysciplina/y: nauki o komunikacji i mediach

profil kształcenia: praktyczny

poziom kształcenia: studia I stopnia

forma studiów: stacjonarne

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

L.p.	Nazwa modułu	Liczba pkt ECTS	Liczba godzin	Rozkład punktów ECTS					
				I ROK		II ROK		III ROK	
				I	II	III	IV	V	VI
Liczba punktów ECTS :		272		40	57	127	160	129	172
Liczba godzin :			1495	40	57	127	160	129	172
MODUŁY ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH									
1.	Introduction to Game Design	3	30	3					
2.	Projektowanie fabuł	5	45	5					
3.	Projektowanie gier RPG	4	30	4					
4.	Literatura powszechna	3	30	3					
5.	Projektowanie gier planszowych	5	50	3	2				
6.	Wprowadzenie do grafiki	3	30	3					
7.	Logika z elementami aplikacji	3	30	3					
8.	Wybrane zagadnienia z historii gier	2	15	2					
9.	Projekt badawczy	4	30	4					
10.	Muzyka w nowych mediach	4	20			4			
11.	Język obcy nowożytny	6	90	2	2	2			
12.	Projektowanie gier cyfrowych	3	20		3				
13.	Probabilistyka i algorytmy	3	20		3				
14.	Gry miejskie i ARG	6	40		6				
15.	Introduction to Game Studies	3	20		3				
16.	Projektowanie larpów	5	40		5				
17.	Wprowadzenie do zarządzania projektami	2	20		2				
18.	Wprowadzenie do produkcji gier	2	20		2				
19.	Prawo rynku gier	2	20					2	
20.	Wprowadzenie do testowania gier	2	20		2				
21.	Testowanie gier	3	30			3			

pieczęta Instytutu/Katedry

UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
WYKAZ MODUŁÓW ZAJĘĆ STANOWIĄCYCH ŁĄCZNĄ LICZBĘ PUNKTÓW ECTS UZYSKANYCH W RAMACH MODUŁÓW ZAJĘĆ ZWIĄZANYCH Z:
praktycznym przygotowaniem zawodowym pkt ECTS (dla profilu praktycznego) /
prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki/sztuki związanej z kierunkiem studiów pkt ECTS (dla profilu ogólnoakademickiego)*

Wydział Humanistyczny**kierunek studiów: Humanistyka drugiej generacji****specjalność: badanie i projektowanie gier****specjalizacja:****obszar/y kształcenia: z zakresu nauk humanistycznych, nauk społecznych i nauk technicznych****profil kształcenia: praktyczny****poziom kształcenia: studia pierwszego stopnia****forma studiów: stacjonarne**

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

L.p.	Nazwa modułu	Liczba pkt ECTS	Liczba godzin	Godziny zajęć				
				w	inne			
					ćw.	kon.	lab., proj	sem.
1	Introduction to Game Design	3	30	30				
2	Projektowanie fabuł	5	45	15	30			
3	Projektowanie gier RPG	4	30				30	
4	Projektowanie gier planszowych	5	50				50	
5	Wprowadzenie do grafiki	3	30		30			
7	Wybrane zagadnienia z historii gier	2	15	15				
8	Muzyka w nowych mediach	4	20	20				
9	Projektowanie gier cyfrowych	3	20	20				
11	Gry miejskie i ARG	6	40	20			20	
12	Introduction to Game Studies	3	20	20				
13	Projektowanie larpów	5	40				40	
14	Wprowadzenie do produkcji gier	2	20	20				
15	Prawo rynku gier	2	20	10	10			
16	Wprowadzenie do testowania gier	2	20	20				
17	Testowanie gier	3	30				30	
18	Applied games	6	40	10			30	
19	Teoria gier dla projektantów	4	20	10	10			
20	Wprowadzenie do VR	3	20	20				
21	Projekt (dw: analogowy/cyfrowy)	9	50				50	

—